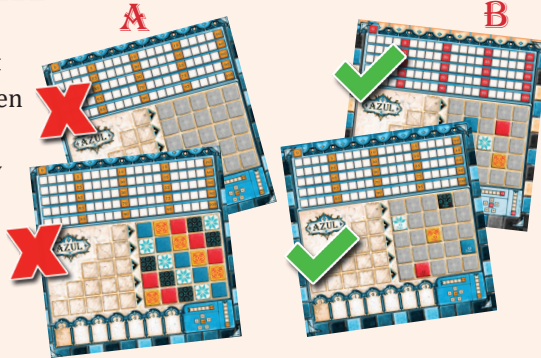


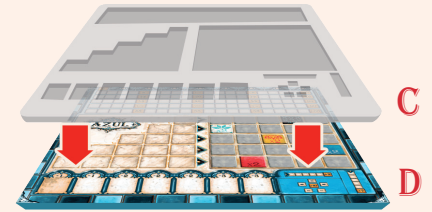


ELŐKÉSZÜLETEK

1. Cseréljétek le az alapjáték játékosláblait (A) a mellékelt táblákra (B), és kapjon minden játékos egyet. A játékosok együttesen kiválasztják, hogy melyik oldallal játsszanak (mindenki ugyanazzal), és a tábláikat ezzel az oldallal felfelé teszik le maguk elé.



2. Minden játékos kap egy borítólapot (C), és úgy teszi rá a játékoslábljára (D), hogy tökéletesen illeszkedjen.



3. Az előkészületek többi lépése megegyezik az alapjátékéval.

A JÁTÉK CÉLJA

A cél az, hogy neked legyen a legtöbb pontod a játék végén.

A játék azzal a fordulóval ér véget, amelyben legalább 1 játékos falán elkészül egy 5, egymással szomszédos csempéből álló sor.

A JÁTÉK MENETE

A szabályok megegyeznek az alapjáték játékváriációjának szabályaival: amikor egy mintasorból a játékos átrak egy csempét a falára, az adott sorban bármelyik szabad mezőre lerakhatja azt, egyetlen feltétellel: a fal egyetlen oszlopában és sorában sem szerepelhet egyazon szín egynél többször.

MI AZ ÚJDONSÁG?

A padlóvonalon a mezők értéke megváltozott. Ezenkívül a tábla mindkét oldalán vannak egyedi változások.

1. OLDAL

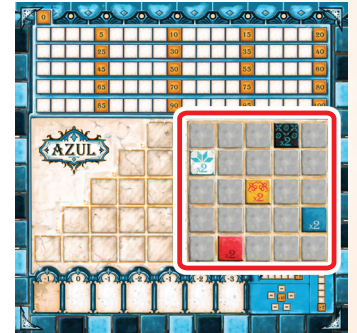
A fal bizonyos mezőin meg van adva egy-egy csempeszín és egy szorzó ($\times 2$): ezekre a mezőkre csak a megadott színű csempét szabad lerakni.

Amikor ezekre a mezőkre a játékos lerak egy csempét, azonnal megduplázza az ezért a csempéért kapott pontokat.

Ehhez – az alapjátékhoz hasonlóan – kiértékeli a csempét, majd megduplázza az eredményt.

Ebben a példában a sárga csempe lerakása a $\times 2$ mezőre 10 pontot ér az alábbiak szerint:

- 3 pont jár a 3, egymáshoz vízszintes irányban kapcsolódó csempéért
- 2 további pont jár azért, mert a sárga csempe része lett egy 2 csempéből álló függőleges csoportnak;
- A csempéért tehát – az alapjáték szabályai szerint – 5 pont jár. A $\times 2$ szorzóval ezt megduplázzuk, és a játékos 10 pontot lép előre a pontozósávján.

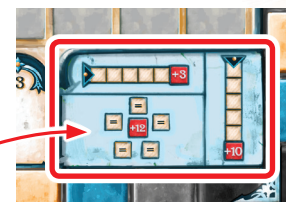
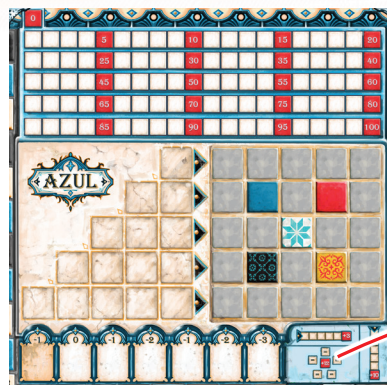


2. OLDAL

A táblának ezen az oldalán is előre meg van adva bizonyos mezők színe, és ezekre a mezőkre is csak a megadott színű csempét szabad lerakni.

A játék végi további pontozás a táblának ezen az oldalán eltér az eredeti játék pontjaitól, az alábbiak szerint:

- 3 pont jár minden kész (teli) sorért, amely 5 egymás melletti csempéből áll a játékos falán.
- 10 pont jár minden kész (teli) oszlopért, amely 5 egymás alatti csempéből áll a játékos falán.
- 12 pont jár minden olyan színért, amelyből a játékos feltette mind az 5 csempét a falára.



A JÁTÉK VÉGE

Az alapjáték szabályainak megfelelően a játék annak a fordulónak a végén ér véget, amelyben legalább egy játékos kitöltötte legalább egy sorát 5 egymás melletti csempével a falán.

A pontozósávján legtöbb pontot elérő játékos megnyeri a játékot.

Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az győz, akinek több teljes sora készült el. Ha ez nem dönti el a helyzetet, a játékosok osztoznak a győzelemben.



Játéktervező: Michael Kiesling

Producer: Sophie Gravel

Fejlesztők: Peter Eggert, Katja Volk, André Bierth és Moritz Thiele

Művészeti vezető: Sophie Gravel

Illusztrációk: Chris Quilliams

Grafikai tervezés: Philippe Guérin és Maryse Hébert-Lemire

Szerkesztés: Katja Volk

Fordította: Molnár László (Lacxox)

A játékot fejlesztette:



© 2020 Plan B Games Inc.

19 rue de la Coopération
Rigaud, QC. J0P 1P0
Kanada.

Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70
21077 Hamburg
Németország

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com

Kérjük, őrizze meg ezt a játékszabályt, mert fontos információkat tartalmaz.

A játék egyetlen részlete sem reprodukálható a kiadó különleges engedélye nélkül.



Importálja:

Gémker-GémKlub Kft.
1092 Budapest,
Ráday u. 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Figyelem!
Nem alkalmas
3 éven aluli
gyermek részére.
Fulladásveszély!

Made in China